DE L'INFORME

Pauline Avrillon
Mémoire de recherche

Avant-Propos *5*

De l'informe *15*
La difficulté de l'informe *17*
Définir l'indéfini *21*

Le design, discipline de la forme *29*
La forme, entre condition du design et limite créative *32*
Le raté ou la forme déconstruite *37*

L'informe et l'art,
pour un renouvellement plastique *41*
De la forme à l'informe *44*
L'informe comme expression des forces
intrinsèques de la matière *56*
La mécanisation des procédés de l'informe *62*

De l'informe à l'objet *71*
De la sculpture à l'objet domestique *73*
L'informe comme signifiant *78*

Vers un design de l'informe *83*
Apprivoiser l'informe *85*
Rendre disponible les possibilités de l'informe *89*

Conclusion *93*
De l'impuissance formelle à la puissance de l'informe *95*

Bibliographie *99*

AVANT-PROPOS

De l'Age du bois et de la pierre aux néo-éléments contemporains, la matière n'a de cesse de collaborer avec l'homme, devenant le résultat de ses capacités à la développer. Du paysage à l'objet, sa mise en forme façonne notre environnement alors directement lié aux avancées techniques. Depuis la révolution industrielle, la logique de fabrication de nos objets quotidiens s'inscrit dans l'inépuisable recherche de la productivité. Le perfectionnement technique tend à toujours plus d'efficacité, de précision, de vitesse. L'objet, reproductible à grande échelle, est toujours plus rationalisé pour des économies de moyens et de temps. C'est l'accomplissement d'une domination sans pareille de l'homme sur la matière, alors assujettie aux machines standardisées. N'impliquant plus ni doute ni aléas, la forme de l'objet découle des possibles de la production. Elle devient tout autant le reflet des besoins et aspirations d'une époque que de la capacité technique de ses acteurs à la mettre en œuvre. L'interdépendance entre la matière et la vie culturelle qui en résulte est source de transformations et de renouvellements continus. C'est dans cette logique de production que grandit le design, discipline de la mise en forme des concepts d'usage en adéquation avec les ressources techniques et matérielles d'une époque. Les possibilités de mise en forme de la matière conditionnent la créativité, qui peine souvent à s'affranchir des contraintes de la production industrielle.

"Que je le dise *enfin*, car l'on se rendra compte peu à peu que je commence par la fin, que je le dise donc pour commencer : n'importe quel caillou, par exemple celui-ci, que j'ai ramassé l'autre jour dans l'oued Chiffa, me semble pouvoir donner lieu à des déclarations inédites du plus haut intérêt. Et quand je dis *celui-ci* et *du plus haut intérêt*, eh bien voici : ce galet, puisque je le conçois comme objet unique, me fait éprouver un sentiment particulier, ou peut être plutôt un complexe de sentiments particuliers. Il s'agit d'abord de m'en rendre compte. Ici, l'on hausse les épaules et l'on dénie tout intérêt à ces exercices car , me dit-on, il n'y a rien de l'homme. Et qu'y aurait-il donc ? Mais c'est de l'homme inconnu jusqu'à présent de l'homme. Une qualité, une série de qualités, un compos de qualités inédit, informulé. Voilà pourquoi c'est du plus haut intérêt. (...)
Il ne s'agit pas tellement d'en tout dire : ce serait impossible. Mais rien que de convenable à lui seul, rien que de juste. Et à la limite : il ne s'agit que d'en dire une seule chose juste. Cela suffit bien.
Me voici donc avec mon galet qui m'intrigue, fait jouer en moi des ressorts inconnus." [1]

1 Francis Ponge, "My creative method", *Méthodes,* Gallimard, 1961

Ma recherche commence au contact d'une scorie rougeâtre, roche volcanique à première vue bien loin des objets du quotidien. La pouzzolane. Une intuition, un quelque chose dans cette roche chaotique me pousse à la considérer un peu plus précisément. Matière d'irrégularités, cette scorie n'a pas de forme déterminée. Plus que cela, c'est un crachat - magma figé dans les airs lors de son expulsion, en dehors de toute ambition d'une configuration formelle définie. Plus que difforme, cette roche semble *informe*... le mot est lancé. Informe? Voilà un terme qui s'avance à tâtons, sans certitudes. Il semble en effet se refuser aux définitions, suggérant dès lors un manquement, une impossibilité difficilement exprimable et pourtant sous-jacente.
Au delà de cette simple scorie s'ouvre alors le monde des matières indéfinissables où gravât, poudre, mou, liquide et vaporeux échappent à une reconnaissance formelle nette et définie. Autant de matières qui semblent se refuser à une application industrielle, bien éloignées des grandes lignes de l'histoire du design où bois, métal et plastique se disputent les premiers rangs de la production de masse. Des matières informes, hors de toutes ces mises en forme que l'homme tente d'imposer au monde dans le but de lui faire épouser une fonctionnalité définie. L'informe est là, dans notre entourage immédiat, présent mais invisible face à l'organisation logique si bien réglée de notre environnement où chaque objet a son usage et chaque usage sa place.

L'informe pose alors question au design, discipline de la forme par excellence. Le designer se trouve soudain bien démuni face à cet inconnu, ne sachant comment appliquer ses systèmes opératoires dans une matérialité aussi récalcitrante. Et pourtant. De ces matières incertaines naissent de nouvelles perspectives plastiques, relectures de ce déjà-là mésestimé. La difficulté à appréhender l'informe ne peut totalement étouffer l'intuition que des alternatives aux processus créatifs usuels se cachent dans cet indéfini.

C'est la question du rapport que peut entretenir le designer avec l'informe dans l'acte créatif qui émerge alors. Peut-il y avoir un design de l'informe ? Une question inscrite sur un tel paradoxe n'appelle certainement pas de réponse absolue. Il s'agit avant tout de s'interroger sur la rencontre d'une discipline avec ses contradictions, jusqu'à en extraire de nouveaux schémas créatifs. Peut-on dompter l'informe, faire émerger de l'informe une fonctionnalité? L'informe peut-il servir le design au même titre que la forme?
Avec l'informe, une autre approche de la production se laisse entrevoir, plus hésitante mais riche de renouveau.

Les voies d'investigations s'annoncent instables, inquiétantes, et par cela même attirantes. Cette inquiétude de l'informe n'est pas moins que le vertige de l'irrationnel face à une discipline on ne peut plus rationnelle et pragmatique. D'autres approches du design ne pourraient-elles pas naître de ce vertige? Il faudra, pour engager nos réflexions, accepter de déconstruire bon nombre de certitudes. L'informe remet en cause les fondements même du design. S'il s'est immiscé dans l'art du vingtième siècle, il semble bien loin de toute question d'usage. Il s'agit alors d'explorer l'informe dans sa présence immédiate pour réinterroger la pratique du design à travers le filtre d'autres perspectives.

"Eh bien ! Pierre, galet, poussière, occasion de sentiments si communs quoique si contradictoires, je ne te juge pas si rapidement, car je désire te juger à ta valeur : et tu me serviras, et tu serviras alors aux hommes à bien d'autres expressions." [1]

1 Francis Ponge, *Introduction au galet*, 1933

DE L'INFORME

La difficulté de l'informe

"Dans un désordre extrême, mon esprit déroulait des formes hideuses et repoussantes, mais qui étaient pourtant des formes ; et j'appelais informe ce qui était en état, non pas de manquer de forme, mais d'en avoir une telle que, si elle apparaissait, son aspect insolite et bizarre rebutât mes sens et déconcertât la faiblesse de l'homme. Ce que je concevais ainsi était informe, non par privation de toute forme, mais par comparaison avec de plus belles formes. La droite raison me persuadait de supprimer tout reste quelconque de toute forme, si je voulais concevoir l'informe absolu ; et je ne le pouvais pas. Car j'arrivais plus vite à penser qu'une chose n'était pas, si elle était privée de toute forme, qu'à concevoir une chose qui fût entre la forme et le néant, ni forme ni néant, une chose informe proche du néant. Mon intelligence cessa dès lors d'interroger mon esprit, qui était rempli d'images de corps revêtus de forme et, à sa guise, les changeait et les variait. Je portai mon attention sur les corps eux-mêmes, et j'observai plus profondément leur mutabilité, qui les fait cesser d'être ce qu'ils n'étaient pas. Je soupçonnai que ce passage même de forme à forme, c'était par quelque chose d'informe qu'il se faisait, non par un néant absolu. Mais je désirais savoir, non soupçonner." [1]

1 Saint Augustin, *Les Confessions*, XII, 6, traduction E. Tréhorel et G. Bouissou, Desclée de Brouwer, 1962

La question de la relation entre forme et matière a agité les philosophes de chaque époque, interrogeant tout autant les principes de la création du monde que le rapport à notre environnement perceptible. La matière peut-elle exister en dehors de la forme, tel le fondement informe de l'ensemble des êtres ?
Le substrat originel du monde serait, selon Platon, une sorte d'étoffe acceptant indifféremment tous les arrangements. Il existerait un commun, indifférencié, recevant toutes les formes et donc, nécessairement, sans forme propre. Ce mythe d'un informe comme matière embryonnaire semble cependant hors de portée. La matière ne peut, en effet, être connue en dehors de sa détermination formelle qui nous la rend perceptible. Mais si la matière ne peut être pensée indépendamment de sa forme, la forme ne peut, quant à elle, se manifester sans un support matériel où elle se concrétise.

Lorsque dans un musée un dieu grec retient le regard, c'est un Apollon sculpté dans du marbre que l'on voit, et non un marbre façonné en forme d'Apollon. Si cette distinction semble reposer sur un simple jeu d'énoncés, elle n'en démontre pas moins la suprématie de la forme sur la matière dans laquelle elle s'exprime. Mais le rapport entre ces deux entités n'en est pas moins complexe. En effet, bien que déterminée par la forme, la matière n'en est pas moins déterminante, imposant ses propres caractéristiques. Une forme géométrique ne sera pas la même forme perçue selon qu'elle soit en marbre ou en mousse. La perception d'une masse dépend en effet de bien plus que d'un simple rapport volumétrique à l'espace. En somme, si la forme peut être conceptualisée par l'esprit comme une spéculation géométrique, ce n'est que dans la matière qu'elle s'accomplit entièrement.

"La forme n'est qu'une vue de l'esprit, une spéculation sur l'étendue réduite à l'intelligibilité géométrique, tant qu'elle ne vit pas dans la matière." [1]

Pour Aristote, plus la forme se distingue de la matière - jusqu'à devenir pure finalité - plus elle s'élève dans la hiérarchie des êtres. L'informe serait alors l'état le plus primaire, celui encore non déterminé où la forme échappe à sa finalité pour n'être que la pure expression de la matière.

Tout en bas de l'échelle, l'informe a donc, en premier lieu, la délicate mission de désigner la matière en dehors de sa forme déterminante, qu'elle ne soit pas encore formée ou formée dans une finalité moindre, comme forme indéfinie. La notion d'informe varie selon les théories qu'elle se doit de défendre, se pliant avec plus ou moins de précisions à sa définition.
L'usage contemporain de ce mot, pourtant, ouvre d'autres perspectives sémantiques. Arrivé dans le vocabulaire de l'art du XXème siècle, l'informe est alors usité pour sa valeur de contradiction, bousculant les pratiques artistiques usuelles.

1 H. Focillon, *Vie des formes*,1934

Précisons que la notion d'informe - telle que nous l'employons - s'entend en réponse à la forme *configurative*, celle qui délimite les contours, organise l'aspect des choses. Cet informe est à penser en dehors des autres formes qui ''informent" la matière, telles qu'Aristote les conçoit : la couleur, le poids, la densité sont pour lui autant de renseignements formels qui définissent notre environnement. Sans chercher à le contredire, nous nous concentrerons toutefois sur la forme comme configuration, puisque c'est tout particulièrement la configuration que l'homme tente de dompter dans ses mises en forme de la matière.

Il n'y a, ainsi, pas un nuage qui soit formellement défini. Toujours mouvant, toujours changeant, le nuage semble être l'expression même de l'informe. Libre de toute interprétation, il est informe car il prend toutes les formes, différent pour chacun, sans référence partagée. Il n'en reste pas moins identifiable comme nuage, par tout le monde. Ce n'est cependant pas sa configuration qui permet sa désignation, mais sa matérialité. Il se distingue des autres condensations de par sa densité, sa situation, sans qu'une organisation spécifique de ses contours ne rentre en jeu. Dire qu'un nuage est informe, c'est dire que le nuage est d'une configuration indéfinie, qui ne peut être appréhendée par l'intellect.

Définir l'indéfini

"Je pensais parfois à l'Informe. Il y a des choses, des taches, des masses, des contours, des volumes, qui n'ont, en quelque sorte, qu'une existence de fait; elles ne sont que perçues par nous, mais non sues ; nous ne pouvons les réduire à une loi unique, déduire leur tout de l'analyse d'une de leurs parties, les reconstruire par des opérations raisonnées. Dire que ce sont des choses informes, c'est dire, non qu'elles n'ont point de formes, mais que leurs formes ne trouvent en nous rien qui permette de les remplacer par un acte de tracement ou de reconnaissance nets." [1]

Chez Paul Valéry, l'informe émerge du *quelconque*. Si le quelconque est une chose indéterminée, l'informe est alors un quelconque insaisissable, innommable. L'absence de nom est en effet décisif, puisque ce qui se nomme devient identifiable. L'informe, qui ne peut être nommé, reste en deçà de toute reconnaissance. Mais cantonner l'informe à sa valeur de négation de la forme connue serait une réduction regrettable. En effet, si l'informe ne trouve pas sa place dans l'esprit au sein des choses formulables, il n'en est pas moins perçu par nos sens, appréhendé mais non compris. Son caractère indéfini le situe aux confins de l'entendement. Car enfin, qu'y a-t-il de plus délicat que de définir ce qui, par essence, est indéfini ? Et qu'y a-t-il de plus indéfini que l'informe ?

1 P. Valéry, *Degas, danse, dessin*, Paris, Gallimard, 1938

Le terme d'informe peut difficilement être astreint à des normes aussi strictes que celles que l'on impose aux définitions d'un dictionnaire. C'est en 1929 que Georges Bataille, dans son article paru dans le ''Dictionnaire Critique" de la revue *Documents*[1], se propose de considérer l'informe selon sa *besogne* plus que sa finalité.

"Un dictionnaire commencerait à partir du moment où il ne donnerait plus le sens mais la besogne des mots. Ainsi informe n'est pas seulement un adjectif ayant tel sens mais un terme servant à déclasser, exigeant généralement que chaque chose ait sa forme. Ce qu'il désigne n'a ses droits dans aucun sens et se fait écraser partout comme une araignée ou un ver de terre. Il faudrait en effet, pour que les hommes académiques soient contents, que l'univers prenne forme. La philosophie entière n'a pas d'autre but : il s'agit de donner une redingote à ce qui est, une redingote mathématique. Par contre affirmer que l'univers ne ressemble à rien et n'est qu'informe revient à dire que l'univers est quelque chose comme une araignée ou un crachat." [2]

George Bataille s'attache ainsi à exprimer l'ambiguïté de l'informe par une mise en tension. Voilà que l'informe, ne ressemblant à rien, est pourtant semblable à ''quelque chose comme", tout à la fois indéfinissable et vaguement assimilable à ce qui nous répugne. L'informe est un crachat.

---

1 Parue entre avril 1929 et janvier 1931, la revue *Documents* est initiée par Georges Bataille, Carl Einstein et Georges-Henri Rivière. Mêlant ethnographie et créations d'avant-garde, avec la contribution de nombreux peintres, écrivains et historiens d'art, la revue devient pour Bataille le support de diffusion de sa pensée transgressive.

2 G. Bataille, "Informe", *Documents*, revue n°7, 1929

Page de droite : Couverture du premier numéro de la revue *Documents*, 1929

DOCUMENTS

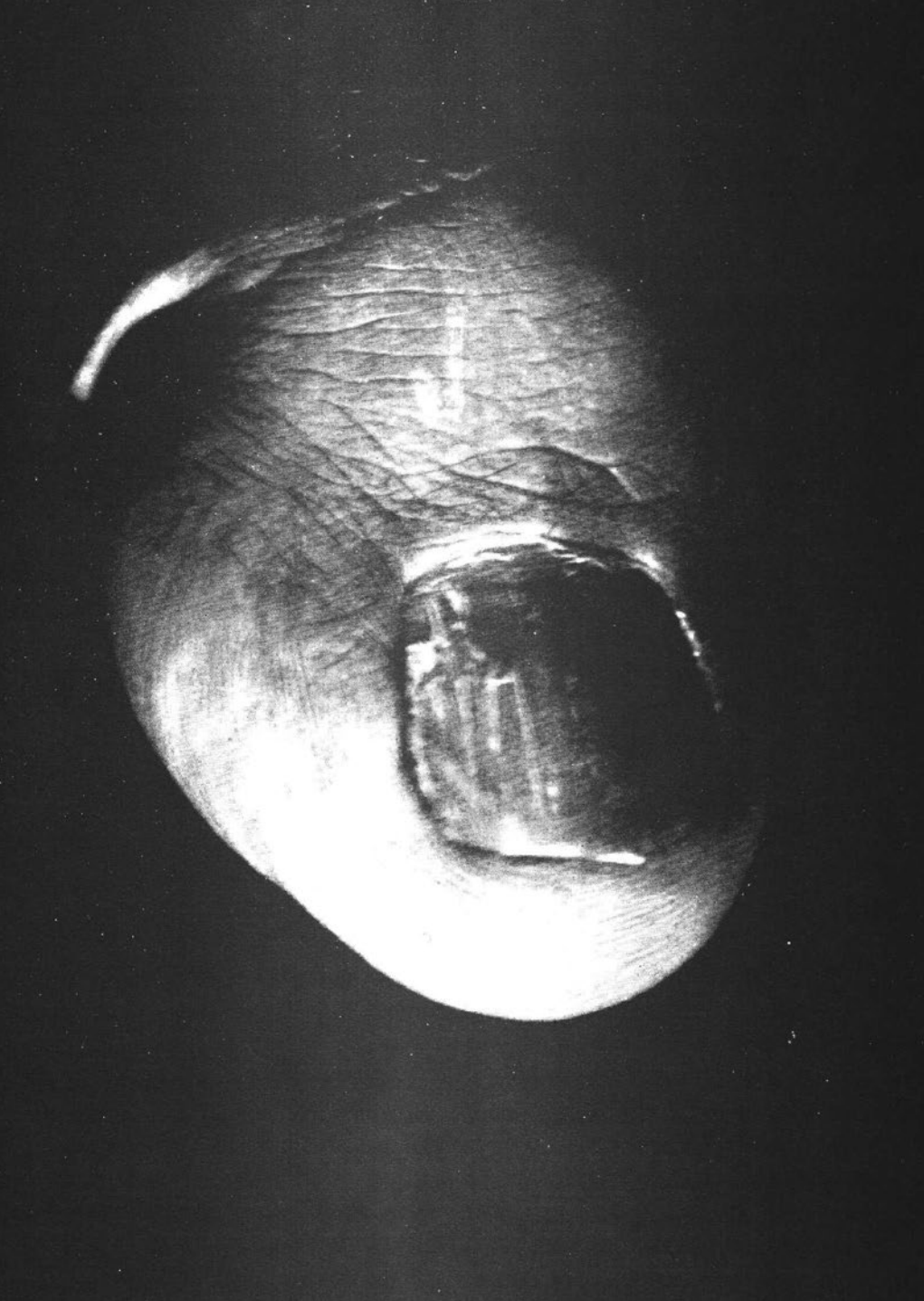
DOCTRINES
ARCHÉOLOGIE
BEAUX-ARTS
ETHNOGRAPHIE

1

Magazine illustré
paraissant dix fois par an

Dr CONTENAU, L'art sumérien : les conventions de la statuaire. — Paul PELLIOT, Quelques réflexions sur l'art " sibérien " et l'art chinois à propos de bronzes de la collection David-Weill. — Josef STRZYGOWSKI, " Recherches sur les arts plastiques " et " Histoire de l'art ". — Georges BATAILLE, Le cheval académique. — Carl EINSTEIN, Aphorismes méthodiques. — Carl EINSTEIN, Pablo Picasso : quelques tableaux de 1928. — Michel LEIRIS, Notes sur deux figures microcosmiques. — Georges LIMBOUR, Paul Klee. — Georges Henri RIVIERE, Le Musée d'ethnographie du Trocadéro. — Jean BABELON, L'Evangéliaire de Saint-Lupicin. — Hedwig FECHHEIMER, Exposition chinoise à Berlin. — André SCHAEFFNER, Igor Strawinsky.

PARIS. - 39. rue La Boétie. Prix : 15 fr.



L'informe de Bataille n'est donc pas un opposé strict à la forme. Il ne fait que la détourner, la renverser jusqu'à lui faire perdre sa qualité de forme reconnaissable. En un mot, l'informe est un processus. C'est une opération qui déclasse, rabaisse, annule les oppositions sur lesquelles se fonde la pensée logique et catégorielle. L'informe abolit toutes les dualités entre le beau et le laid, le bien et le mal, le noble et l'ignoble.
Dans la revue *Documents*, Bataille entend user de l'informe pour renverser les grilles de lecture du réel. Les nouvelles associations visuelles qu'il établit, de ressemblances en dissemblances, bouleversent le savoir acquis et produisent de nouveaux rapports de connaissance inouïs, absurdes, qui ne sauraient être démontrés ou idéalisés.[3]

Peut-on alors dire que l'informe transgresse la forme ?
Transgresser, c'est aller au delà des limites, dans un principe d'ouverture plus que de rupture. N'est-ce pas là la visée de l'informe, déclassant la forme pour mieux la dépasser ? La transgression existe toujours comme transgression d'un système de valeur auquel elle se réfère. Elle est par cela-même paradoxale, affirmant plus fortement l'existence de ce qu'elle prétend remettre en question. De même, l'informe ne peut se penser en dehors de toute forme, car l'informe ne prend sens que par rapport à la forme, comme forme non-reconnaissable, dépassant le domaine des formes connues pour entrer dans le domaine des formes perçues mais non assimilables par l'intellect.

---

3 *Page de gauche* : Photo de Boiffard en illustration de l'article "Le gros orteil" de Bataille, revue n°6, 1929. Bataille dépasse ici la connaissance acquise pour privilégier la mise en contact des éléments, entre rapports visuels disproportionnés et ressemblances inédites. Il le résume ainsi à la fin de son texte : "Le sens de cet article repose dans une insistance à mettre en cause directement et explicitement *ce qui séduit*, sans tenir compte de la cuisine poétique, qui n'est en définitive qu'un détournement (...). Un retour à la réalité n'implique aucune acceptation nouvelle, mais cela veut dire qu'on est séduit bassement, sans transposition et jusqu'à en crier, en écarquillant les yeux : les écarquillant ainsi devant un gros orteil."

Il est entendu que cette considération de l'informe par rapport à la forme est toute relative à la pensée. Face au non-reconnaissable, la raison tend à prendre appui sur ce qu'elle connaît et rationalise aisément. C'est ainsi que nous appréhendons l'informe au regard de la forme intelligible, quand bien même cette forme intelligible pourrait se penser comme part rationalisée d'un informe absolu. L'informe est alors l'irrationnel. S'il est perçu comme transgression du rationnel, il en est dans un même temps très certainement le contenant, fondement inintelligible sur lequel vient se construire la connaissance. L'informe est d'autant plus déroutant qu'il ne l'est pas toujours, brouillant les limites entre ce qu'il a d'informe et ce qu'il autorise en lui, à un moment donné, de mises en forme.

Ajoutons que le système des valeurs dépend des formes déchiffrables, c'est à dire que seul ce qui est reconnu peut être classifié. L'informe se situe alors en dehors de toute catégorisation. Il n'a, dans sa visée opératoire, d'autres effets que d'altérer la perception de la hiérarchie des valeurs. En un sens, la dislocation des formes dans l'informe entraîne la dislocation de la pensée. Cette pensée disloquée, c'est une pensée qui a perdu tous repères catégoriels, s'abandonnant à la perception brute, en dehors de toute reconnaissance. L'informe de Bataille est une déconstruction du savoir constitué sur lequel s'appuie notre jugement. Il remet en cause la raison qui se contente de sa propre étendue, restreignant par le même temps l'appréhension du monde qu'elle ne peut rationaliser.

Mais si Bataille brandit l'informe, c'est pour mieux défendre son *Bas Matérialisme*, à l'encontre de tous ces matérialistes qui, sous couvert d'échapper au règne idéaliste, n'en hiérarchisent pas moins la matière selon des mécanismes semblables. Il est bien difficile, en effet, d'abandonner la quête de la forme idéale de la matière ! Ce qui s'idéalise reste communément supérieur à ce qui est purement matériel. L'informe de Bataille, en déclassant, tend à un nivellement par le bas des valeurs du réel. C'est ici que

nous prenons nos distances, préférant l'élévation de l'indéfini à l'affaissement des connaissances. Si l'informe comme principe opératoire se présente riche à réinvestir, c'est dans l'ouverture du système des valeurs et non comme appauvrissement sémantique.[4]

Gardons donc de Bataille l'acte transgressif, gardons de Valéry le non-reconnaissable, et frayons-nous notre propre chemin. L'informe est incertain. Perçu mais non su, l'informe est ce qui n'est pas encore formulable, ce qui ne peut être mathématisé. A la frontière du connu et de l'inconnu, il ne peut être qu'exception et contingence. S'il est un passage, un glissement, c'est avant tout une remise en jeu, un ébranlement de l'échelle des certitudes.

Pour le design, discipline de la forme par excellence, l'informe apparaît alors comme un défi.
Le design peut-il se nourrir de l'informe ?
Vouloir mettre en forme l'informe a-t-il un sens ?

4 «Le "bas matérialisme" (expression empruntée à Georges Bataille lui-même) répond à la vieille antinomie aristotélicienne selon laquelle la matière n'existe pour l'homme qu'in-formée, que mise en forme. Bataille insiste sur la possibilité d'une matière brute, non conceptualisable, réfractaire au sens et à la métaphore comme à la mise en forme. Sa théorie, qu'il nomme parfois "scatologie", s'attache d'une part à explorer tout ce qui est ouvertement rejeté comme trop "bas" par l'univers architecturé de la raison, d'autre part à décrypter dans cet univers "haut" ce que dissimule son élévation.» R. Krauss et Y.-A. Bois, *L'informe. Mode d'emploi*, éditions du Centre Pompidou, 1996

LE DESIGN,
DISCIPLINE DE LA FORME

Si le design est générateur de formes, la forme est quant à elle condition sine qua non du design. Les formes créées par l'homme sont alors conditionnées par un ensemble de contraintes techniques et culturelles dont il est bien difficile de se détacher.

La forme, entre condition du design et limite créative

Dans la création industrielle, les matières premières – sous leur forme naturelle – ne sont pas immédiatement exploitables. Les matériaux sont préalablement transformés en produits semi-finis pour pouvoir ensuite être employés dans l'industrie. Le designer est un consommateur de ressources déjà calibrées, adaptées aux formats que transporteur et usine ont l'habitude de manipuler. Le matériau originel est bien souvent oublié au profit de sa version transformée.
Qu'en est-il, alors, des ressources qui ne peuvent se soumettre à cette normalisation nécessaire? Peuvent-elles offrir une approche plus libre de la forme ?

C'est en commençant par des associations, des copies des matériaux et de leurs propriétés que l'homme est peu à peu parvenu à pénétrer leurs structures jusqu'à une approche moléculaire. Il sait désormais créer des ensembles contradictoires que la nature ne saurait réussir, alliant la solidité et la minceur, l'épaisseur et la légèreté. Mais l'industrie n'a plus le temps de se consacrer au développement d'une mise en forme spécifique aux potentiels de chaque matériau. S'il fallut près d'un siècle pour distinguer pleinement les avantages du fer par rapport au bois, la vitesse d'accroissement de la production d'aujourd'hui ne permet plus de telles explorations. La mise au point d'un nouveau matériau répond bien souvent à un manque ciblé, en vue d'augmenter les performances d'une chose déjà établie. Il reste finalement borné à un existant qu'il extrapole, insuffisamment considéré pour ses propres potentialités. Comme le soulignent Ternaux et Kula[1], si auparavant un même homme était détenteur de l'intégralité du process de fabrication d'un objet, alors apte à résoudre l'ensemble des problématiques liées à la production, aujourd'hui chaque problème est isolé et

1 D. Kula et E. Ternaux, "Hyperchoix", *Materiology*, Frame, 2009

résolu indépendamment. Les process sont fragmentés, chaque étape présentant une multitude de solutions et de savoir-faire possibles, et donc de réponses matières différentes et interchangeables. Alors que la profusion de nouveaux matériaux permet de fournir une réponse immédiate à une insuffisance, la laborieuse recherche de l'adéquation de la forme d'un matériau à ses qualités intrinsèques est bien souvent devenue accessoire. Si les formes prédéfinies par l'industrie suffisent à dégager de la valeur, à quoi bon en effet rechercher plus avant ?

La matière n'impose plus de la même manière ses contraintes à l'objet et à sa forme. C'est désormais la fonction qui dicte le choix du matériau, celui-ci n'ayant plus qu'à s'éclipser au profit de sa fonctionnalité.

Mais la création est également conditionnée par la nécessité d'un langage géométrique, vocabulaire essentiel à la transposition d'une idée dans un support matériel. L'universalité du langage mathématique permet de communiquer une forme imaginée à la machine qui va la concrétiser - machine opérant selon des ensembles fermés de figures géométriques qu'il s'agit de programmer. Cette géométrisation de la pensée vise donc une rationalisation de la forme dans l'espace afin de la rendre tout autant intelligible pour les autres que productible par les machines. C'est un médium fondamental à tout système de production. Les sociétés modernes et industrielles en ont généralisé l'usage à des fins de contrôle et de productivité.
L'esthétique industrielle est restreinte à la déclinaison de ces figures géométriques auxquelles s'ajoutent jeu de proportions et symbolique des couleurs. L'organisation de ces éléments permet d'inscrire l'objet dans son contexte culturel.

La liberté formelle est donc toute relative, limitée par des contraintes de production, de distribution et d'usage, sans oublier la dimension culturelle et sociale qu'une forme se doit de prendre en compte. La forme reste en effet une donnée culturelle que le design ne peut pas négliger. Elle répond aux attentes d'une société donnée, selon des critères esthétiques et symboliques spécifiques. C'est par sa forme qu'un objet est appréhendé et accepté, et donc qu'il entre dans l'usage.

La créativité s'assujettit à ces formes empreintes de contraintes. On assiste à une normalisation de l'imagination. Le créateur, finalement, compose plus qu'il ne crée. La forme, tout en étant condition de la création, la restreint.
Mais peut-on se libérer de la forme ? Pour un designer, dont la pensée s'articule autour de la mise en forme de ses concepts d'usage, cette interrogation remet en jeu l'un des fondements de son processus créatif.

Comme le rappelle François Dagognet, ''Chaque fois que l'homme prélève dans l'univers des matériaux ou des éléments, les plie à son profit, il opère une réduction : la substance semble perdre une partie d'elle-même''[2]. Celle-ci ploie en effet sous une somme de conditionnements formels, perdant un peu de son unicité. L'informe, dans son insoumission, son irréductibilité, ne pourrait-il pas offrir une ouverture vers un vocabulaire libéré ?
L'informe peut-il entrer dans le champ du design ?
Cette interrogation soulève la question de la possibilité de créer, d'ancrer le design dans le non-reconnaissable, celui qui se refuse à toute géométrisation.
Peut-on créer en dehors de toute géométrie ?

2 F. Dagognet, *Eloge de l'objet*, VRIN, 1989

Le raté ou la forme déconstruite

"Je jette sur une table un mouchoir que j'ai froissé.
Cet objet ne ressemble à rien. Il est d'abord pour l'œil un désordre de pli." [3]

A première vue une tache, une poterie cassée, une boule de papier froissée sont autant de ratés qui, de par leur caractère involontaire et incontrôlé, se rapprochent de l'informe dans son processus déclassant. Le bris de céramique perd son caractère utilitaire, l'amas de papier prend des contours indéchiffrables. Il s'agit cependant plus de transformations, de défigurations de formes préexistantes que de créations ex-nihilo.

Certes, cette notion d'erreur est intéressante. Elle peut s'avérer pleine de potentiels à exploiter par exemple dans l'artisanat, où l'artisan sait changer sa maladresse en nouvelle approche sensible. Mais le raté ne peut pas être la base anticipée de la création, et le design ne peut en aucun cas prétendre à n'être qu'une production de ratés. Du moment où le raté est planifié, il perd sa spontanéité et donc sa richesse. Un raté anticipé n'est jamais qu'une liberté laissée au développement d'un fait partiellement contrôlable. Il n'est déjà plus un raté.

3 P. Valéry, *Degas, danse, dessin,* Paris, Gallimard, 1938
Page de gauche : Gabriel Orozco, *Asterisms,* New York, 2012

Finalement l'informe, tel que nous le présentons, se rattache aux démarches artistiques qui explorent le matériau indépendamment de sa mise en forme au sens classique du terme. C'est par la déconstruction des processus créatifs usuels que les artistes entrevoient de nouvelles voies formelles, jusqu'à l'informe.

C'est donc pour commencer du côté de l'art que nous allons interroger la production de l'informe. Car n'est-ce pas de l'art que nous vient cette notion ? Amorcée, nous l'avons vu, par Georges Bataille et Paul Valéry, c'est par la suite Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois ou encore Maurice Fréchuret qui ont su relier la théorie aux productions des artistes du XXème siècle.[4]

4 En 1993 Maurice Fréchuret publie *Le mou et ses formes. Essai sur quelques catégories de la sculpture du XXe siècle.* Dans cet ouvrage il se propose de réordonner une série de productions artistiques selon la catégorisation inédite d'un art qui n'édifie plus mais laisse couler. Rosalind Krauss et Yve-Alain Bois montent en 1996 l'exposition *L'informe. Mode d'emploi* au Centre Pompidou. Ils y développent une classification des œuvres à travers des filtres de lecture tels que l'horizontalité, l'entropie, le bas matérialisme, le battement. Ces deux relectures soulignent la richesse des démarches plastiques dans l'art du XXe siècle, renouveau du geste créatif.

L'INFORME ET L'ART, POUR UN RENOUVELLEMENT PLASTIQUE

"Alors que nous vivons aussi dans une société industrielle où règne l'uniformisation, nous marchons en sens contraire : l'art moderne ouvre en quelque sorte la matière et nous sensibilise à ses richesses – des richesses qu'elle continue à abriter ou à retenir quand elle entre elle-même dans la démolition ou le fractionnement." [1]

1 F. Dagognet, ''Postface", *Qu'est-ce que la matière ? Regards scientifiques et philosophiques*, Librairie générale française, 2000

De la forme à l'informe

Tout commence, pourrions nous dire, lorsqu'en 1831 Balzac décrit dans Le Chef-d'œuvre inconnu la quête de Frenhofer qui aboutira à sa folie. Pendant dix ans, ce peintre se consacre à sa ''Belle Noiseuse'', se perdant dans la recherche de la perfection jusqu'à son résultat... informe. Ses admirateurs Porbus et Poussin, à l'impatience déçue, n'y voient qu'un amas de peinture indéchiffrable. ''Je ne vois là que des couleurs confusément amassées et contenues par une multitude de lignes bizarres qui forment une muraille de peinture'', note alors Poussin. La recherche obsessionnelle de la ressemblance arrive ici à la non-reconnaissance. Le perfectionnisme de Frenhofer devient destructeur. Seule reste la peinture, les formes s'étant noyées dans sa matérialité.

"En s'approchant, ils aperçurent dans un coin de la toile le bout d'un pied nu qui sortait de ce chaos de couleurs, de tons, de nuances indécises, espèce de brouillard sans forme ; mais un pied délicieux, un pied vivant ! Ils restèrent pétrifiés d'admiration devant ce fragment échappé à une incroyable, à une lente et progressive destruction." [1]

Quelques années plus tard, Rodin laisse ses figures s'effacer peu à peu dans l'informe. Mais est-ce l'émergence du sujet ou sa digestion par la matière, l'indéfini ? L'informe l'emporte sur la partie figurative dans ses œuvres d'après 1900, comme dans *La Terre et la Lune*. Les éléments narratifs s'estompent dans la masse quand ils n'en sont pas complètement supprimés. Les formes inachevées ou abstraites, sans fonction significative, deviennent parties intégrantes de la sculpture.[2]

1 H. Balzac, *Le Chef d'œuvre inconnu*, 1831
2 *Page suivante* : Rodin, *La Terre et la Lune*, 1899

Autre dissolution de la forme dans l'informe, Yayoi Kusama s'attaque pour sa part au déclassement d'objets préexistants. Dans la dynamique des artistes New Yorkais des années 60, l'artiste ramasse les objets délaissés dans les rues, résidus de la société de consommation. Alors que leur statut de rebut les rabaisse déjà, voilà que Kusama les déleste de leur reste de signification en les recouvrant massivement de protubérances phalliques. L'accumulation de ces agrégats mous, difformes, produits dans une logique obsessionnelle, sont bien éloignés des standards de la sculpture traditionnelle. Déchirer, coudre, bourrer, lier, entasser... ces gestes offrent à l'artiste un autre vocabulaire. La surface des choses est ici saturée sans pour autant s'effacer complètement. Les objets recouverts sont toujours identifiables mais défigurés, amorphes. Des objets spécifiques sans forme spécifique, des vestiges ayant perdu toute valeur d'usage pour n'être plus que des masses informes. Les productions de Kusama semblent inviter la main tout autant que le regard, dans une approche tactile de l'œuvre. La forme n'est plus le seul fondement de l'expérience esthétique.[3]

3 *Page de gauche* : Yayoi Kusama, *Accumulation N°1*, 1962

Les matières molles proposent ainsi de nouveaux champs d'exploration formelle dans la pratique artistique. Par la réticence du mou à se conformer à une mise en forme définie, l'homme se doit de développer d'autres processus créatifs. Dans *Le mou et ses formes*, Maurice Fréchuret s'intéresse à ce qu'il appelle la ''débandade'' de la sculpture. Allant à l'encontre du principe d'asservissement d'une ressource à une signification - raison du geste créatif depuis des siècles - la matière n'est plus formée, érigée mais laissée à ses propres tendances. C'est un art sans certitudes qui émerge de ces matériaux incertains. L'affirmation de la forme ne prime plus, seul reste le questionnement des potentialités de la matière.

"A la lucidité des plans et des lignes se substitue le jeu obscur et contradictoire des masses dont les débordements sont la preuve de l'acceptation de la fatalité." [4]

Il ne s'agit plus de l'informe comme réponse à la forme, mais de l'informe comme processus créatif à part entière. Si l'informe est à priori insaisissable, fuyant, l'arrêter dans sa course permet-il son appréhension ?
Figer l'informe fait-il la forme ?

4 M. Fréchuret, *Le mou et ses formes*, Jacqueline Chambon, 1993

En 1913, Marcel Duchamp expérimente l'aléatoire avec son célèbre *Trois Stoppages-étalon*[5]. Son ambition d'alors n'est autre qu'"emprisonner et conserver des formes obtenues par le hasard, par [*son*] hasard". Duchamp laisse ainsi un fil droit horizontal d'un mètre de longueur tomber d'un mètre de hauteur, librement. Il répète trois fois ce processus, offrant trois lectures différentes d'une même longueur laissée à sa propre déformation. Il fige les configurations obtenues à l'aide de quelques gouttes de vernis puis en tire les profils de trois règles de bois, utilisées par la suite pour reproduire ces formes aléatoires sur d'autres supports.
Bien qu'issue d'une mesure définie, la forme ainsi chue est indépendante de toute anticipation. En fixant le résultat du hasard, Duchamp propose un arrêt sur image de la chute, un nouveau vocabulaire de formes émancipées.

Le *dripping* de Jackson Pollock[6] fait écho à ces expérimentations de Marcel Duchamp. Pollock est en effet une figure emblématique de cette pratique de l'aléatoire. Lorsqu'il projette sa peinture sur de larges toiles posées à même le sol, ce n'est pas un acte de traçage mais la chute hasardeuse de la matière qui crée l'œuvre. Certes, le hasard n'est pas entier dans la composition des *dripping*. Le geste de Pollock est toujours structuré, chorégraphié. Des lignes de forces émergent de la masse picturale. Mais la chute, l'écoulement n'en laissent pas moins une très large part d'expressivité à la matière. Si Pollock oriente ses projections, leur impulse une dynamique, elles restent malgré tout livrées à leurs propres tendances. Ainsi, le caractère informe de la production de Pollock résulte de la matérialité libérée de sa peinture. Elle se manifeste sur la toile en un amas indéchiffrable.

5 *Page 51* : Marcel Duchamp, *3 Stoppages étalon*, 1913
6 *Pages 52-53* : Jackson Pollock, *Number 1a*, 1948

Jean Dubuffet[7] œuvre également pour la libération de la matière, réhabilitant le méprisé dans un art qui se veut libre de toute détermination ou empreinte culturelle. L'artiste se voue ainsi à l'indifférencié, au fond, dans un refus net de l'impérialisme du sujet. Il ne cherche cependant pas à supprimer les formes, mais à en étendre le nombre et la nature jusqu'à l'indéfinissable, la confusion. En déployant son désordre foisonnant, sans stabilité ou hiérarchie envisageable, Dubuffet se dresse contre la pensée qui nomme, fixe et classifie. C'est une célébration de la pâte et des fluides, de leurs traînées et explosions. Gravier, poussières et salissures s'intègrent allègrement à la pâte dans une mise à plat du sensible. Dubuffet œuvre ainsi à la *réhabilitation de la boue*, à l'éloge du transitoire, de l'éphémère – de l'informe, enfin.
Si le réel n'est plus représenté dans l'œuvre, c'est qu'il y est présent, immédiat. Une nouvelle voie s'ouvre, celle de la pure morphologie du matériau.

"Actuellement, il n'y a plus moyen de faire passer une chose pour laide et répugnante. La merde même est jolie." [8]

7 Jean Dubuffet s'apparente au mouvement de l'*Art Informel* - notion introduite en 1951 par le critique d'art Michel Tapié. L'Art Informel se construit sur l'abandon de toute anticipation d'un résultat pour la pure expression du geste et du matériau, dans une sorte d'abstention du sujet créateur. Le peintre dit ''informel'' refuse de concevoir l'art comme le reflet d'une réalité.
8 Michel Leiris, *Journal, 1922-1989*, Gallimard, 1992
Pages 54-55 : Jean Dubuffet, *L'âme des sous-sols*, 1959

L'informe comme expression des forces intrinsèques de la matière

L'homme ne peut pas, dans son geste créatif, s'extraire totalement de son expérience et des normes dont il est empreint. Pour faire émerger l'informe de ses productions, émancipé de toute charge culturelle, il doit laisser la matière se déployer selon sa propre logique. Le créateur peut-il s'effacer face aux processus naturels, préservant leur caractère aléatoire et contingent, trop irrégulier pour être rationalisé dans un quelconque programme géométrique ? Pour ce faire, l'homme doit renoncer à sa position de puissance créatrice pour faire acte d'humilité, son intentionnalité n'outrepassant pas celle de la matière.

C'est tout le propos de Robert Morris lorsqu'il réalise la série des *Felt Pieces*, illustrant son article de 1968 intitulé ''Anti Form''[1]. Dans ce texte, première analyse de ce qu'il appellera plus tard ''*Phenomenology of Making*'', l'artiste s'interroge sur le rôle de la matière dans la détermination de la forme finale. Dans le sillage de la rébellion de Georges Bataille contre la volonté d'imposer un ordre aux choses, Morris critique la sculpture qui soumet la matière à un ordre extérieur, sans jamais la laisser s'organiser par elle-même.

1 R. Morris, "Anti Form", *Artforum*, Avril 1968

Pour le critique d'art Maurice Berger, l'Anti Form a avant tout valeur de négation, refus retentissant des carcans de la sculpture classique et de sa symbolique.
"Négation de la logique et du rationnel, négation du désir d'assigner des significations culturelles uniformes à des phénomènes différents, négation d'une vision du monde qui se méfie de ce qui est non-familier ou non-conventionnel." [2]

Morris accepte ainsi de s'effacer derrière l'entropie, la dégradation du matériau, exposant la sculpture comme un imprévu où le relâchement de la matière prime. *Wall Hanging* est un assemblage de plaques de feutre industriel lacérées, suspendues au mur. Si les coupures réalisées au rasoir sur le feutre déployé au sol sont d'une régularité géométrique, c'est en hissant à l'aide de cordes la matière éprouvée que l'irrégularité surgit. La pesanteur détruit l'ordre des lignes et offre l'œuvre à ce que Morris appelle le ''désordre perpétuel de l'Anti Form''. Ses œuvres sont souvent éphémères, parfois en évolution. Elles sont, plus que des sculptures, des *mises en situation* de la matière dans un espace et une temporalité brefs et définis. Elles mettent à l'épreuve le spectateur dans un rapport d'inconfort, d'insatisfaction face à l'incontrôlé, le mouvant. L'art naît, selon Morris, de la relation qui s'établit entre l'objet, le spectateur et l'espace. Le passage du feutre de la deuxième à la troisième dimension amène dans le même temps la théâtralité, dimension très importante dans le travail de l'artiste. A la suite de ses explorations du théâtre et de la danse, Morris estime en effet qu'''il est nécessaire de se confronter à l'œuvre, de déplacer son corps dans l'espace, de le placer vraiment en relation à cette chose''. Le spectateur ne doit plus être dans une posture classique de contemplation.[3]

2 Maurice Berger, *Labyrinths: Robert Morris, Minimalism, and the 1960s*, Harper & Row, 1989
3 *Page suivante* : Robert Morris, *Wall Hanging*, feutre lacéré, 1969-1970

Alors que Morris laisse la matière s'affaisser, chez César elle se propage et se déploie. C'est également à la fin des années 60 que l'artiste découvre la mousse polyuréthane, entamant l'exploration de la forme expansée[4]. Déversée à même le sol, la mousse gonfle et s'étend, envahissante. Les premières expansions, réalisées en public à l'occasion de happenings, sont découpées en morceaux et distribuées à l'assistance. Cet éclatement de la sculpture en fragments la propage encore, en quelque sorte, dans le temps et l'espace, au-delà de toute forme figée. A partir de 1970, César cherche au contraire à pérenniser ses expansions pour prévenir la fragilité de la matière. Il recouvre la mousse polyuréthane de résine de polyester, de laine de verre et de laque acrylique. L'intervention du créateur se manifeste alors dans la composition initiale de la mousse, la manière de la verser et les finitions appliquées. Mais c'est bien le matériau lui-même qui sécrète sa forme, substituant une part de son action au sculpteur.

4 *Page 60* : César, *Expansion n°14*, 1970, coulée de polyuréthane expansé, stratifié et laqué

De son expansion à sa déliquescence, la matière laissée à ses propres tendances est riche d'autres possibilités formelles. La libération des forces intrinsèques de la matière, trop souvent réprimées dans une mise en forme réductrice, offre un renouvellement de nos horizons plastiques.

A une plus grande échelle de production, serait-il possible de combiner ces comportements naturels aux processus industriels afin d'atteindre une richesse plastique que l'industrie d'aujourd'hui peine à offrir ? La mécanisation des procédés de création de l'informe, émancipés de la détermination formelle de l'industrie évoquée plus haut, est-elle envisageable ?
La machine peut-elle se positionner comme génératrice d'une matière libérée, complètement affranchie du geste subjectif de l'homme ?

La mécanisation des procédés de l'informe

Dès 1954 Jean Tinguely travaille à ses "Méta-matics", sculptures animées qui se révèlent être des machines à dessiner. Ces mécanismes extérieurs à l'artiste autorisent l'implication d'autres intervenants. Le spectateur peut participer à la création du dessin en actionnant le système proposé, devenant coproducteur de l'œuvre générée. Il suffit de placer une feuille de papier, d'actionner un levier ou d'appuyer sur un bouton, puis de laisser le bras dessinateur travailler. Le dessin obtenu est parfaitement aléatoire. La subjectivité de l'artiste est ainsi évacuée dans un mécanisme qui se rend appropriable par d'autres personnes. [1]

Dans une autre posture, Wim Delvoye remet la production de son œuvre à la mécanisation des processus naturels. Il travaille à la restitution d'un tube digestif pour son projet *Cloaca*. Les formes générées ne découlent pas d'un geste créatif mais d'un schéma naturel recréé et automatisé. La machine restreint cependant en fin de parcours la matière produite au format d'un étron. Si le mécanisme génère une matière indépendamment de l'homme, la forme reste finalement limitée par une attente de ressemblance, une identification nécessaire.[2]

1 *Page 64* : Jean Tinguely, *Méta-matic n°17*, 1959
Page 65 : Jean Tinguely, *Méta-matic n°7*, 1959
2 *Page 66* : *Wim Delvoye*, *Cloaca*, 2000

Roxy Paine parvient pour sa part à se détacher de ce souci d'identification. Il conçoit une machine capable de générer des formes que ni l'imagination humaine, ni la modélisation informatique n'auraient permis d'anticiper ou de concevoir. Émancipées de leur créateur, les sculptures *Scumak*[1] ne renvoient à aucun modèle de référence. C'est un informe créé artificiellement, à partir d'une intention humaine et pourtant dépourvu de toute subjectivité quant à sa mise en forme.

La machine se positionne ainsi comme un intermédiaire intéressant, permettant de délester au maximum l'œuvre de l'empreinte subjective de l'artiste tout en ouvrant la voie d'une production à grande échelle.
Pourrait-on imaginer une transposition de ces processus de création de l'informe dans le champ du design ?

1 *Page 68* : Roxy Paine, *Scumak n°2*, 2000

5
ACA
NE

DE L'INFORME À L'OBJET

De la sculpture à l'objet domestique

La première distinction à souligner entre sculpture et objet domestique relève de la perception que l'on peut en avoir. Alors que seule la vue semble admise pour appréhender une sculpture, le toucher entre dans la perception de l'objet domestique, dans un rapport de proximité plus direct. L'objet, comme le définit Barthes, est ''quelque chose qui sert à quelque chose''. Il sert en effet à être dans le monde de manière active, modifiant la passivité de l'observateur par une relation d'usage. Mais si l'attention de l'observateur semble pouvoir se renouveler sans cesse face à l'œuvre d'art, la considération portée à l'objet en tant qu'usager ne fait que se dissiper dans l'habitude et la répétition.
L'objet affiche en effet sa fonctionnalité, immédiate et compréhensible. Un objet qui ne soit pas directement intelligible et disponible est difficilement concevable. L'usager perd cependant bien vite son intérêt curieux pour l'objet dans la certitude de l'emploi qu'il peut en faire.

Peut-on imaginer un objet informe, c'est à dire un informe laissant émerger des fonctionnalités ? La recherche d'un potentiel fonctionnel dans l'indéfini semble aussi hasardeuse que paradoxale. L'informe, rappelons-le, n'est pas intelligible. Une fonction ancrée dans l'inintelligible perd dès lors toute son immédiateté, au détriment de l'usager.

Mais cette question semble surtout aller à l'encontre d'un des préceptes fondateurs du design, l'idée que ''*la forme suit la fonction*''. Cette expression du fonctionnalisme, attribuée à l'architecte Louis Sullivan[1], a fortement marqué l'approche de la discipline. En laissant la fonction émerger de l'informe, c'est tout le processus créatif qui est pris à l'envers - au risque de perdre la pertinence de la proposition fonctionnelle. Car enfin, si ce n'est plus la fonction qui préside à la mise en forme de l'objet mais l'informe qui induit une fonction contingente, l'apport fonctionnel de l'objet semble bien approximatif. Le design peut-il répondre à une attente fonctionnelle par une approximation ? L'exigence d'efficacité semble en effet sous-jacente à tout projet de design. Un design *approximatif* s'avère alors bien négatif, si on réduit sa portée à une équation entre forme et fonction. Mais l'objet comprend, au delà d'une simple réponse fonctionnelle, bien d'autres aspects à considérer.

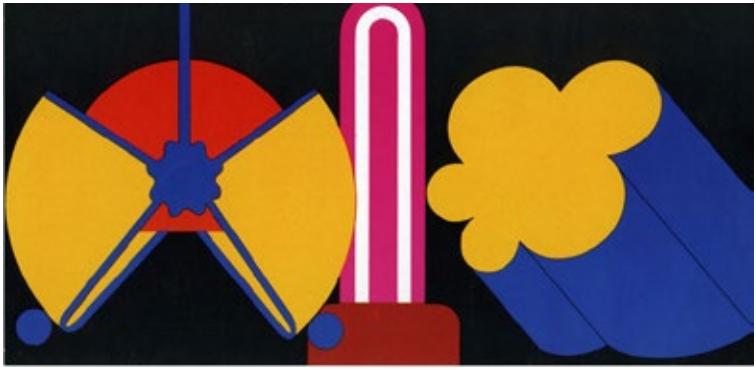
1 «Whether it be the sweeping eagle in his flight, or the open apple-blossom, the toiling work-horse, the blithe swan, the branching oak, the winding stream at its base, the drifting clouds, over all the coursing sun, *form ever follows function*, and this is the law. Where function does not change, form does not change. The granite rocks, the ever-brooding hills, remain for ages; the lightning lives, comes into shape, and dies, in a twinkling. It is the pervading law of all things organic and inorganic, of all things physical and metaphysical, of all things human and all things superhuman, of all true manifestations of the head, of the heart, of the soul, that the life is recognizable in its expression, that *form ever follows function*. This is the law.» Louis Sullivan, "The Tall Office Building Artistically Considered". *Lippincott's Magazine*, 1896

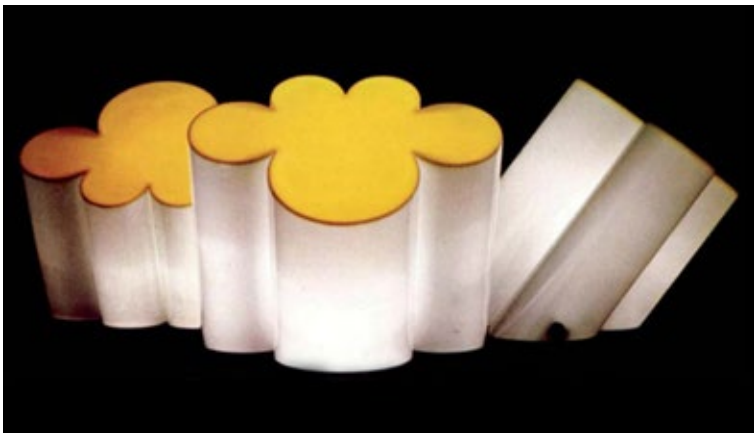
C'est, entre autres, le propos du design radical italien des années 60. Porté par les groupes Archizoom et Superstudio, ce mouvement se fonde sur la contestation du modèle capitaliste, dans un rapport ambigu où la critique du système se teinte d'une certaine fascination pour ses moyens - alors détournés à des fins protestataires. ''Mouvement de colère ; mieux, c'est une expression d'ennui, voire un accès de désespoir ou encore de dérision'' écrit Sottsass.[2]

En incorporant des corps étrangers dans leurs productions, les designers italiens désacralisent le système symbolique du rationalisme industriel. Ils démontent méthodiquement la stratégie fonctionnaliste pour orienter le design vers une ''para-fonctionnalité'' : Au delà de la fonction se trouve le poétique, le rêvé. Le design glisse ainsi vers la fiction pour repenser le réel, développant des projets où utopie et dystopie se confondent. Ce mouvement souligne le rôle tout autant contre-productif qu'indispensable que fiction et poésie peuvent jouer face au système économique. La fonction ne relève plus de l'usage pratique mais du poétique.[3]

2 Ettore Sottsass, *Il controdesign*, 1972

3 *Page suivante, haut* : Superstudio, Lampe *Passiflora*, 1968
Bas : Archizoom Associati, *Lit de rêve*, 1967





Une autre difficulté est cependant à prendre en compte quant à la possibilité d'un design informe. Si une fonction tente de s'inscrire dans l'informe, l'informe est alors surpassé par la fonction. Lorsqu'une fonction est en effet identifiée, reconnaissable, le caractère même de l'informe disparaît. Assujetti à la fonction qu'on lui a attribuée, répondant à tel ou tel usage, l'objet informe rejoint le domaine de la reconnaissance.
Doit-on en conclure que la fonction abolit le caractère informe de l'objet ou est-ce au contraire l'informe qui offre une relecture de la fonction, ouvrant sur de nouveaux champs d'exploration de l'usage ?
L'informe ne pourrait-il pas offrir un regain d'intérêt pour la fonctionnalité, alors que celle-ci n'est pas immédiatement intelligible, dépassant la lassitude de la répétition et de la certitude d'usage que nous évoquions plus haut?
Est-il envisageable, si l'on veut échapper à l'idée d'un informe *domestiqué*, de concevoir l'usage dans un va-et-vient entre fonction et non-reconnaissable? Il s'agit avant tout de détruire les rapports traditionnels entre forme et fonction, dans une sorte de ''déspécialisation'' de l'objet - l'informe ne pouvant se réduire à une seule approche fonctionnelle. La fonction n'est plus érigée, projetée dans une forme déterminée.
Il semble désormais trop réducteur de cantonner le designer à la création d'objets didactiques. En explorant l'informe, le créateur abandonne en partie son rôle d'édificateur pour ouvrir l'objet vers de nouveaux champs sémantiques, moins déchiffrables, plus *inquiétants.*

L'informe comme signifiant

La création de la forme s'appuie, plus ou moins consciemment, sur une construction logique et structurée de signes qui conditionnent la compréhension : c'est l'émergence du sens, qui trouve son écho dans une culture partagée. Les signes participent en effet d'un code culturel ouvrant l'accès à une connaissance collective. Si toute perception est singulière et irremplaçable, éprouvée uniquement par le sujet récepteur, l'essentiel des signes remplacent l'impression par des concepts fixes, l'appauvrissant mais la rendant communicable. C'est par ces signes que les hommes partagent leur rapport au monde. L'informe échappe à ce ''décodage'' systématique, s'affranchissant tout autant des contraintes formelles qui conditionnent les systèmes de productions que des codes culturels qui veulent le déchiffrer.
Un objet informe, puisqu'il s'inscrit en dehors du système formel codifié, serait donc un objet acceptant d'être autre pour chacun, livré à la multiplicité des interprétations individuelles, sans possibilité de reconnaissance commune.

En un sens, la déconstruction du système des signes par l'informe cherche à reconstruire la perception première. Les impressions sont conservées dans leur entièreté, sans pouvoir se soumettre à un concept limité.
L'incompréhension de l'inintelligible est cependant complétée par l'esprit qui, à défaut de le déchiffrer, l'interprète. L'imagination tente de démêler l'insaisissable.
S'il ne peut s'ancrer dans un socle de connaissances communes, l'informe trouve finalement son écho dans l'imaginaire individuel, entre extrapolations et métaphores.

C'est ainsi que chacun a sa propre perception du nuage. Cette perception, complétée par l'imaginaire, lui confère une signification spécifique. L'esprit extrapole la forme indéfinie faute de pouvoir en tirer une ligne immédiatement reconnaissable. Le nuage se prête aux interprétations diverses, projections formelles de notre esprit, incarnant monstres et chimères.

Cette fertilité de l'esprit est riche à réinvestir. Peut-on imaginer exploiter le potentiel de l'imaginaire individuel dans le domaine des objets ? L'informe serait alors le lieu d'une libre projection d'applications fonctionnelles, expérience d'une nouvelle approche de l'objet émancipé de sa fonction normalisée. Ce qui n'est pas connu reste à apprivoiser.

Revenons-en un moment aux explorations de Jean Dubuffet, alors que sa pratique de la matérialité pure sonne comme un refus d'intellectualiser le geste plastique. Ce n'est qu'après la production que les mots interviennent, tentant d'apporter un peu de formulation à l'informulable. La ''*titraison*'' de son œuvre, telle qu'il la qualifie, est à son sens un travail fondamental. ''La fonction de l'artiste consiste autant qu'à créer des images à les nommer'' écrit-il, justifiant son approche tout autant littéraire que plastique de l'œuvre. Lorsque Dubuffet pratique l'informe, il le livre avec ses propres clés d'interprétation, suffisamment ouvertes pour orienter l'appréhension de l'œuvre sans la refermer sur elle-même. Ses titres vont de consonances en dissonances, renvoyant à d'autres imaginaires qui enrichissent encore sa production foisonnante. Il s'agit moins d'un support de compréhension que d'une tension entre mots et visuel, genèse et réception de l'œuvre. L'intellect est finalement appelé à contribution face à la matérialité écrasante.

De la *Table grumeleuse*[1] au *Voyageur sans boussole*[2], les mots ouvrent des perspectives sémantiques inédites. Cette approche du travail de Dubuffet est édifiante, soulignant la place que le créateur peut avoir dans l'appréhension de l'informe. En en suggérant la richesse, il invite le spectateur à sa propre exploration.

Il est intéressant de retenir cette position stratégique que peut occuper le titre, établissant un pont entre l'inintelligible et la pensée. Va-et-vient permanent entre la perception et l'esprit, il peut s'avérer décisif dans l'appréhension de l'objet informe. Ne mésestimons donc pas le pouvoir du langage, face à l'informe tout comme dans la pratique du design. Vouloir rendre plus intelligible l'informe peut sembler tout autant contradictoire que nécessaire pour ouvrir de nouvelles perspectives sémantiques et faire entrer l'informe dans le champ du design.

1 *Page de droite haut* : Dubuffet, *Table grumeleuse*, 1951
2 *Page de droite bas* : Dubuffet, *Voyageur sans boussole*, 1952

VERS UN DESIGN DE L'INFORME

Apprivoiser l'informe

Le siège *Sacco* de Gatti, Paolini et Teodoro[1], ce singulier ''fauteuil anatomique'' édité par Zanotta, reste une des remises en cause les plus radicales du rapport classique à l'assise. Créé en 1968, symbole d'une génération à la recherche d'un nouveau mode de vie libéré, *Sacco* fait fi de toutes les conventions. Léger, mobile et multifonctionnel, c'est un tas, une masse informe qui offre une très grande liberté d'usage, prenant forme dans l'usage même qu'on en fait. Poche remplie de billes de polystyrène, il n'a pas de structure rigide et suit tous les mouvements du corps.

Par la proposition d'objets informes, le designer replace l'utilisateur dans un rapport primitif aux choses.
Nous écrivions précédemment que c'est par sa forme qu'un objet est appréhendé et accepté, pouvant ainsi entrer dans l'usage. Lorsque l'objet se soustrait à la forme reconnaissable, comment l'usager peut-il l'accepter? L'usager, s'il ne peut reconnaître l'informe, a tout à découvrir. C'est ici que l'imaginaire semble pouvoir pallier le manque de reconnaissance, développant des projections inédites.

Alors que l'objet trop explicite se fond dans la réalité quotidienne, l'inintelligible est quant à lui immédiatement rejeté. C'est donc vers un objet permettant des projections d'usages qu'il faut s'orienter, un objet se distinguant du commun par son *inquiétante étrangeté*. Cette idée d'une inquiétante étrangeté fait écho au concept éponyme de Freud, analyse du malaise né d'une rupture dans la rationalité rassurante de la vie quotidienne. L'inquiétude stimule l'intérêt de l'utilisateur. C'est un inconnu qui déstabilise tout en attisant la convoitise. Quand l'objet n'est plus explicite, c'est sa capacité à créer le désir qui l'ancre dans la réalité des usages.

1 *Page 87* : Gatti, Paolini et Teodoro, *Sacco*, 1968

Finalement, c'est en imaginant leurs usages que les objets ont de l'effet sur nous. Plus que par leur utilisation, ils prennent sens dans l'usage possible qu'on leur projette. L'environnement de l'homme se structure alors dans une logique d'organisation des projections d'usages.

Apprivoiser l'informe, c'est accepter le doute. Le doute dans l'incompréhension de l'indéfini, mais également le doute face à l'usage. Nous parlions de design *approximatif*, mais un design du doute, sans affirmation, peut-il être un bon design ? Les objets informes ne sont plus *déclaratifs*, procédant plus de suggestions d'usage que de fonctions définies.

"[*La fonction*] peut-elle demeurer nébuleuse, ouverte, un terrain d'expérimentation plus que d'acceptation des normes ? Peut-elle devenir un espace de liberté plus que de contrainte ?"[2]

2 Emanuele Quinz, *Strange Design - du design des objets au design des comportements*, It: éditions, 2014

Rendre disponible les possibilités de l'informe

"Il est évident que la confection des œuvres d'art comporte beaucoup d'éléments de cruauté et d'assassinat. Car toute forme précise est un assassinat des autres versions." [1]

Créer, nous dit Carl Einstein, c'est faire des choix. Chaque création comporte une part de sacrifice, assassinat des possibles délaissés. C'est ainsi que le vocabulaire formel de la création industrielle est un assassinat des autres formes inaptes à se soumettre à la géométrisation, ou que la fonction standardisée étouffe les autres possibilités fonctionnelles.

Notre recherche d'un design de l'informe nous amène à nous situer avant tout assassinat, dans le champ des possibles qui n'ont pas encore été sacrifiés au choix d'une réponse intelligible. Avant le choix vient le désir.
Peut-on garder la fonction au stade de désir à conquérir ?

Dans l'informe s'exprime le devenir possible des choses. C'est la contingence d'une fonction qui, faute d'être nécessaire à la définition d'une mise en forme, se déploie plus librement dans les rapports d'usage. L'objet informe est l'expression de ce devenir possible, laissant soudain, à l'aune de projections, entrevoir tous les possibles que l'acte créatif n'a pas encore assassiné dans sa propension à choisir. Quelle est alors, face à cet objet encore indéterminé, la place du designer?

1 Carl Einstein, "L'enfance néolitique", revue *Documents*, 1929

Dans cette nouvelle approche du rapport de la fonction à l'objet, le designer se place tout d'abord comme explorateur et interprète d'un informe à investiguer.
"Il y a design lorsqu'une possibilité du possible est découverte", nous dit Pierre-Damien Huyghe.[2]

Il s'agit de découvrir les possibilités de l'informe et de savoir les rendre accessibles. L'objet, disions-nous, se doit d'être disponible. Le design a alors pour tâche de rendre disponible les possibilités de l'objet informe sans le refermer sur une fonctionnalité figée.

Rendre disponible c'est donc laisser le choix ouvert, *donner le choix* et non *faire un choix*, suggérer et non certifier. Le designer ne peut user d'un design que nous qualifierions d'*affirmatif* face aux incertitudes de l'informe. Il lui reste le parti pris des possibles, s'attachant à découvrir des orientations fonctionnelles envisageables. C'est par la diversité des possibles qu'on projette en lui que l'informe peut revêtir une plus large gamme de fonctionnalités, répondant à une nécessité sans pour autant s'y réduire.

2 Pierre-Damien Huyghe, conférence *Définir l'utile*, Institut Français de la Mode, 2011

Finalement, seule la perception de la matérialité de l'informe est déterminante. C'est un autre rapport à la matière qui s'instaure, alors considérée selon ses potentialités plutôt qu'appliquée à une fonction définie dont elle dépend.

Le design, lorsqu'il définit strictement la fonctionnalité des objets, fait de nous des usagers serviles. L'objet informe s'immisce alors comme une inquiétude, une mise à l'épreuve des usagers. Face à l'informe l'utilisateur est désorienté, il remet en question ses certitudes d'usage. L'étrange dérange l'évident et ses automatismes pour faire naître de nouvelles expériences. Lorsque l'objet refuse de dévoiler immédiatement sa fonctionnalité, l'usager recourt à son intuition, son imagination spontanée. C'est en somme la singularité de chaque utilisateur qui est réintroduite dans le rapport à l'objet. Si l'objet informe désoriente, il rappelle à l'usager son propre potentiel d'action sur les choses, le replaçant au cœur de la question de l'usage.
Le rôle du designer est alors d'ouvrir plus avant le champ des possibles à l'image de la ''titraison" qui vient, dans l'œuvre de Dubuffet, élargir la grille de lecture du spectateur.

Le design doit-il favoriser les comportements spontanés ou au contraire les contrarier pour mieux les influencer ? S'il n'y a pas de juste réponse à cette question, il peut en tout cas faire naître de nouvelles expériences d'usage, jusqu'à faire de l'usage une expérience en soi.

CONCLUSION

De telles considérations ouvrent d'intéressantes perspectives de recherche pratique. L'informe pose de nombreuses questions au design, bousculant le rapport habituel de la forme à la fonction, de l'objet à l'usage. Si le design de l'informe semble prendre à l'envers tous les principes de conception habituels, il propose une nouvelle approche du processus créatif qui s'annonce riche à exploiter.

De l'impuissance formelle à la puissance de l'informe

La forme, nous l'avons vu, peine à renouveler le vocabulaire plastique et fonctionnel de la création industrielle. La puissance de l'informe ne serait-elle pas de venir créer, par son altérité, de nouvelles relations entre les choses et les usages, relecture de la fonction par l'indéfini ? Il s'agit alors de cultiver la matérialité émancipée de l'informe comme un ensemble de potentialités fonctionnelles et sémantiques à investir.
Le défi à relever s'annonce passionnant, pour peu qu'on accepte d'envisager cette notion sans certitude mais avec le caractère de l'expérience.

L'art du vingtième siècle a abordé sous bien des angles la question de la création de l'informe. Les processus créatifs que nous avons esquissés sont porteurs de propositions dans lesquelles le design tarde à s'engouffrer. Pourtant, de la théâtralité des mises en situation de l'informe dans le travail de Morris à l'apport sémantique du langage des ''titraisons'' de Dubuffet en passant par toutes les phases d'exploration de la morphologie du matériau de son expansion à son affaissement, chaque notion évoquée peut trouver son écho dans la pratique du design.

L'informe absorbe la finalité de l'objet, devenant processus créatif à part entière, moyen signifiant et lieu de projection de l'imaginaire. L'informe se présente finalement comme identité d'un objet par définition inachevé, capable de renouveler l'attention de l'usager sans sombrer dans l'habitude de l'usage normalisé des objets domestiques. L'objet informe remet l'utilisateur au cœur des questions de l'usage.

L'objet informe entraîne la perte des repères, le lâcher prise face à ce qui n'est pas immédiatement intelligible. Il remet au centre des préoccupations l'intuition, l'expérience de nouveaux rapports d'usage. Nous n'avons bien entendu pas l'intention de brouiller la structure de l'environnement de l'homme par un étalage à outrance d'informe. L'objet informe tel que nous l'esquissons trouve sa force dans sa singularité, en écho à toutes les formes qui l'entourent et dont il se distingue. C'est un élément perturbateur, déconstruisant la compréhension logique des rapports d'usage qui régissent l'organisation de nos environnements. L'objet informe se propose comme ouverture, concentration des fantasmes que l'objet industriel ne parvient plus à offrir. Mais il amène aussi une relecture des formes définies qui lui font face, nous invitant à les reconsidérer avec plus d'attention. Comment les percevons nous, que nous enseignent-elles ?
Forme et informe entrent dans un rapport de complicité, se jouant de nos connaissances et de notre imaginaire.

Face à l'informe, le designer se doit-il encore de donner forme ? Voilà qu'aujourd'hui, au delà de la mise en forme restrictive, c'est dans l'expérience de l'objet en temps qu'objet vécu que le design trouve sa place.

"Revendiquer l'informe ne veut pas dire revendiquer des non-formes, mais plutôt s'engager dans un travail de formes équivalent à ce que serait un travail d'accouchement ou d'agonie : une ouverture, une déchirure, un processus déchirant mettant quelque chose à mort et, dans cette négativité même, inventant quelque chose d'absolument neuf, mettant quelque chose au jour, fût-il le jour d'une cruauté au travail dans les formes et dans les rapports entre formes – une cruauté dans les ressemblances." [1]

1 Georges Didi-Huberman, *La Ressemblance informe ou le gai savoir visuel selon Georges Bataille*, Macula, 1995

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

Balzac H., *Le Chef d'œuvre inconnu*, 1831, Le Livre de Poche, 1995

Beyaert-Geslin A., *Sémiotique du design*, Paris, PUF, 2012

Bois Y.-A. et Krauss R., *L'Informe. Mode d'emploi*, Paris, Editions du

Centre Pompidou, 1996

Dagognet F., *Eloge de l'objet*, VRIN, 1989

Dagognet F., *Pour le moins*, Encre marine, 2009

Dagognet F., *Rematérialiser. Matières et matérialismes*, seconde édition, VRIN, 1989

Dautrey J. et Quinz E., *Strange Design - Du design des objets au design des comportements,* It: éditions, 2014

Didi-Huberman G., *La Ressemblance informe ou le gai savoir visuel selon Georges Bataille*, Macula, 1995

Focillon H., *Vie des formes*, 1934, réédition PUF, 2010

Fréchuret M., *Le mou et ses formes. Essai sur quelques catégories de la sculpture du XXe siècle,* 1993, édition Jacqueline Chambon, 2004

Grenier C., *Robert Morris*, Monographies, Editions du Centre Pompidou, 1995

Kula D. et Ternaux E., *Materiology*, Frame, 2009

Macé A. (sous la direction de), *La matière*, Paris, Flammarion, 1998

Monnoyeur F. (sous la direction de), *Qu'est-ce que la Matière? Regards scientifiques et philosophiques*, Librairie générale française, 2000

Ponge F., *Méthodes*, Gallimard, 1961

Valéry P., *Degas Danse Dessin*, Gallimard, 1938

Articles

Bataille G., "Informe", *Documents*, revue n°7, 1929

Bataille G., "Matérialisme", *Documents*, revue n°3, 1929

Chiba F., "De la dialectique des formes dans la revue Documents"

Damisch H., "Informel (Art)", *Encyclopedia Universalis*

Deramaix P., "L'informel comme signifiant", *Signifiants et insignifiants dans l'Art contemporain*, 1997

Guillerme J. et Vérin H., "Matière", *Encyclopedia Universalis*

Hayashi N., «La reconstruction de la vision devant l'informe chez Valéry», *OUKA*, 1997

Jakobi M., «Nommer la forme et l'informe. La titraison comme genèse dans l'œuvre de Jean Dubuffet», *Genesis* n° 24, Éditions Jean-Michel Place, 2004

Mémoires

Milon L., *Monstrum*, ENSCI-Les Ateliers, 2009

Pirlot de Corbion P.-B., *Phénomènes, matières perceptibles*, ENSCI-Les Ateliers, 2014

Conférence

Huyghe P.-D., *Définir l'utile*, Institut Français de la Mode, 2011

Tous mes remerciements vont à l'équipe pédagogique de DSAA Design Produit, et plus particulièrement à Bertrand Vieillard, Vaïana Le Coustumer et Vincent Rossin pour le suivi de cette année de diplôme.

De la Menuiserie au Design Produit, c'est plus largement l'ensemble des enseignants et étudiants que j'ai eu la chance de rencontrer durant mes années à l'école que je tiens à remercier pour leur passion, leur écoute, leur confiance et les si nombreuses découvertes.

Merci enfin à l'ensemble de la classe pour cette ambiance si enthousiasmante et à mon futur binôme qui je l'espère s'amusera autant que moi sur ce sujet.

Suivi du mémoire
Bertrand Vieillard,
Vaïana Le Coustumer
et Vincent Rossin

Pauline Avrillon
Mémoire de recherche
DSAA Design Produit
École Boulle - Février 2015

Achevé d'imprimé en 10 exemplaires
en Février 2015

L'informe dérange.
Insaisissable, il échappe aux rangements bien ordonnés de l'intellect pour se déployer en dehors de toute reconnaissance formelle nette et définie. Poudre, mou, liquide ou vaporeux...
L'informe se refuse à l'application industrielle, bien éloigné des grandes lignes de l'histoire du design où bois, métal et plastique se disputent les premiers rangs de la production de masse.
Le designer se retrouve bien démuni face à cet indéfinissable, ne sachant comment appliquer ses systèmes opératoires dans une matérialité aussi récalcitrante. Comment l'appréhender, comment l'explorer ? L'informe peut-il servir le design au même titre que la forme ?
Les incertitudes ne peuvent totalement étouffer l'intuition que des alternatives aux processus créatifs usuels se cachent dans cet insaisissable. De l'informe émerge d'autres perspectives plastiques et fonctionnelles, plus hésitantes mais riches de renouveau.

TYPOLOGIE NON-EXHAUSTIVE DE L'INFORME

Pauline Avrillon
Annexe

Déversé, coulé, dégoulinant, accroché, suspendu, emmêlé, propagé, érigé, dressé, chauffé, brûlé, fondu, étiré, soufflé, aléatoire, répété, déformé, contingent, effrité, émietté, envahissant, éparse, insaisissable, massif, brut, rébarbatif, impalpable, brumeux, vaporeux, trouble, éphémère.

Voilà que se dessine un panorama des matières et gestes créatifs qui pourront nourrir notre approche de l'informe comme autant d'impulsions plastiques à réinvestir.

Déversé
Coulant
Dégoulinant

1 Robert Smithson, *Asphalt Rundown*, 1969

2 Mathieu Lehanneur, *Tomorrow Now*, scénographie
MUDAM, Luxembourg, 2007
Mousse polyuréthane

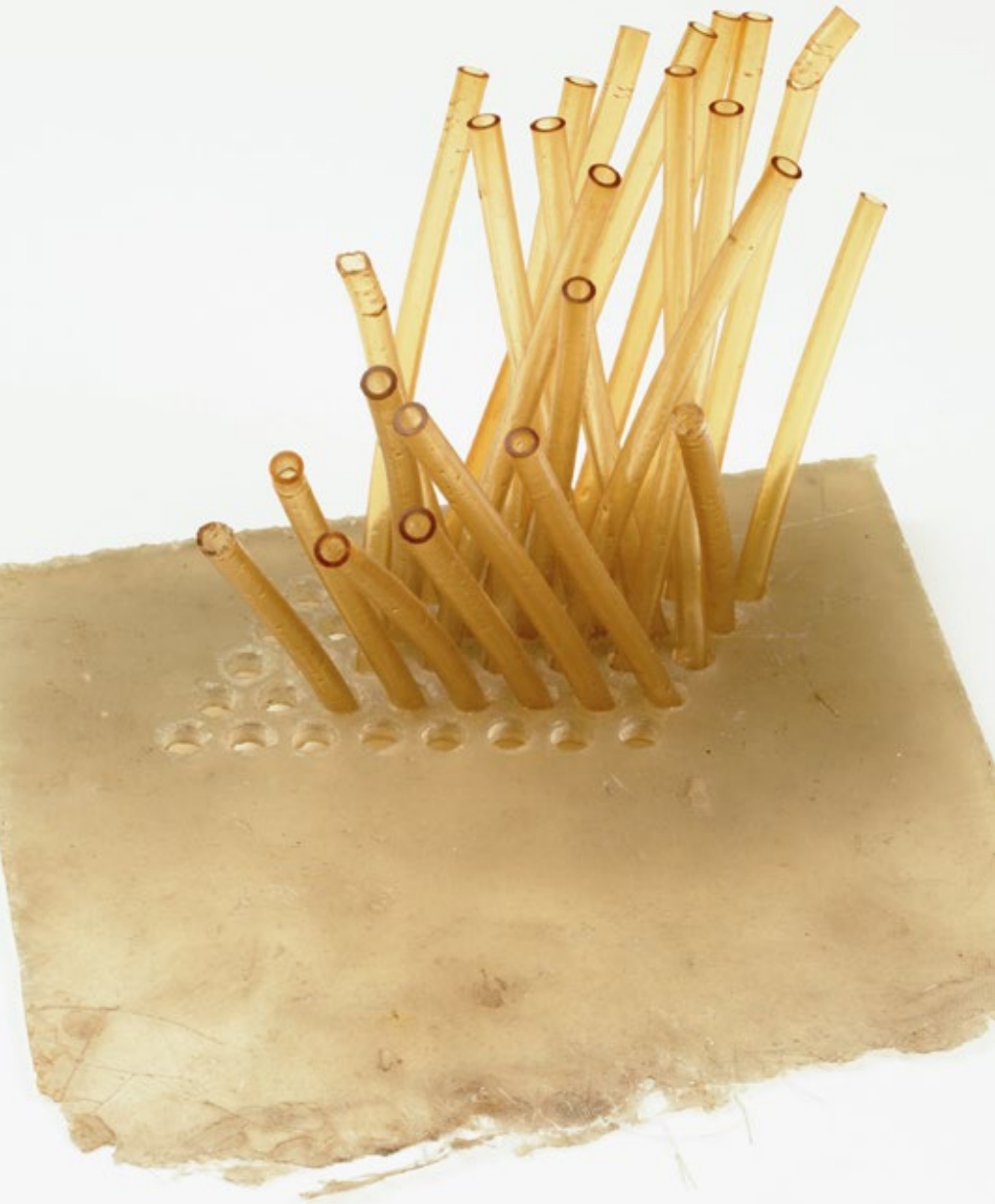
3 Andrew Kudless, *P-Wall*, scénographie
Exposition *Sensate : Bodies and design*, SFMOMA, 2009
Plâtre coulé dans un tissu élastique

Accroché
Suspendu
Emmêlé
Propagé

4 Robert Morris, *Sans titre*, feutre lacéré suspendu, 1968
5 Eva hesse, *Sans titre*, cordes suspendues, 1970
6 Erwan & Ronan Bouroullec, *Algues*, modules de polyamide injecté, 2004

Érigé
Dressé

7 Eva Hesse, *Studiowork*, 1968
Tubes de plastique plantés dans un socle en fibre de verre
8 Eva Hesse, *Seven Poles,* 1970
Fibre de verre, résine, polyester, polyéthylène
9 Sterling Ruby, *Stalagmite/Headbanger,* PVC, 2008
10 Azambourg, *Lampe à poser Bouclette*, 2009
Fibres optiques sur 25 led, édition galerie KREO

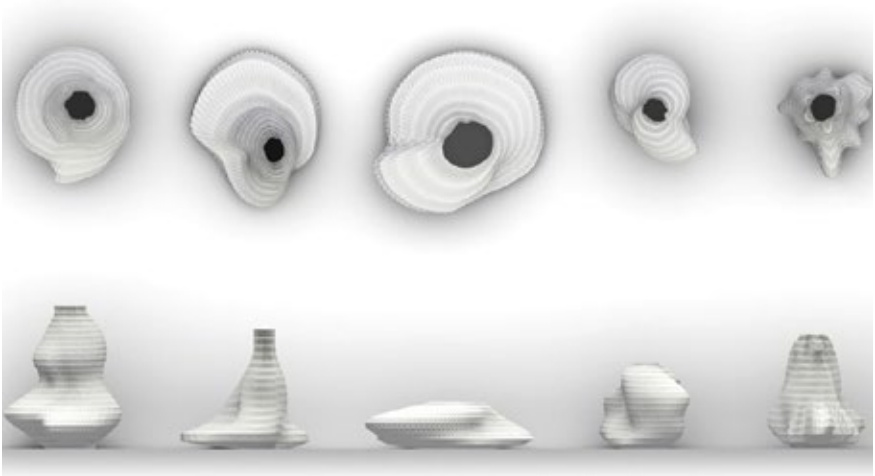


Chauffé
Brûlé
Fondu
Étiré
Soufflé

11 Alberto Burry, *Plastique rouge*, 1963
Plastique fondu
12 Tom Price, *Meltdown Chair : PE Pink* et *Meltdown Chair : PE Strike*, 2011
Moule d'assise chauffé et appliqué sur des chutes de polyéthylène
13 Tom Price, *Meltdown Chair : PP tube, 2007* et *Meltdown Chair : PP sheet,* 2008
Moule d'assise chauffé et appliqué sur des tubes et des chutes de polyproprylène
14 Pieke Bergmans, *Vapor II*, 2013
Lampes en plastique soufflé
15 Kayser & Metzner, *Ikarus,* 2008

Aléatoire
Répété
Déformé
Contingent

16 Gaetano Pesce, *Pratt Chair,* 1983-1985
Résine au dosage
17 Pieke Bergmans, Unlimited edition, 2007
Tube de terre extrudé déformé
18 Pieke Bergmans, *Space invaders*, 2008
Verre soufflé
19 Pieke Bergmans, *Crystal virus*, 2007
Verre soufflé
20 François brument, *Vases #44,* 2008



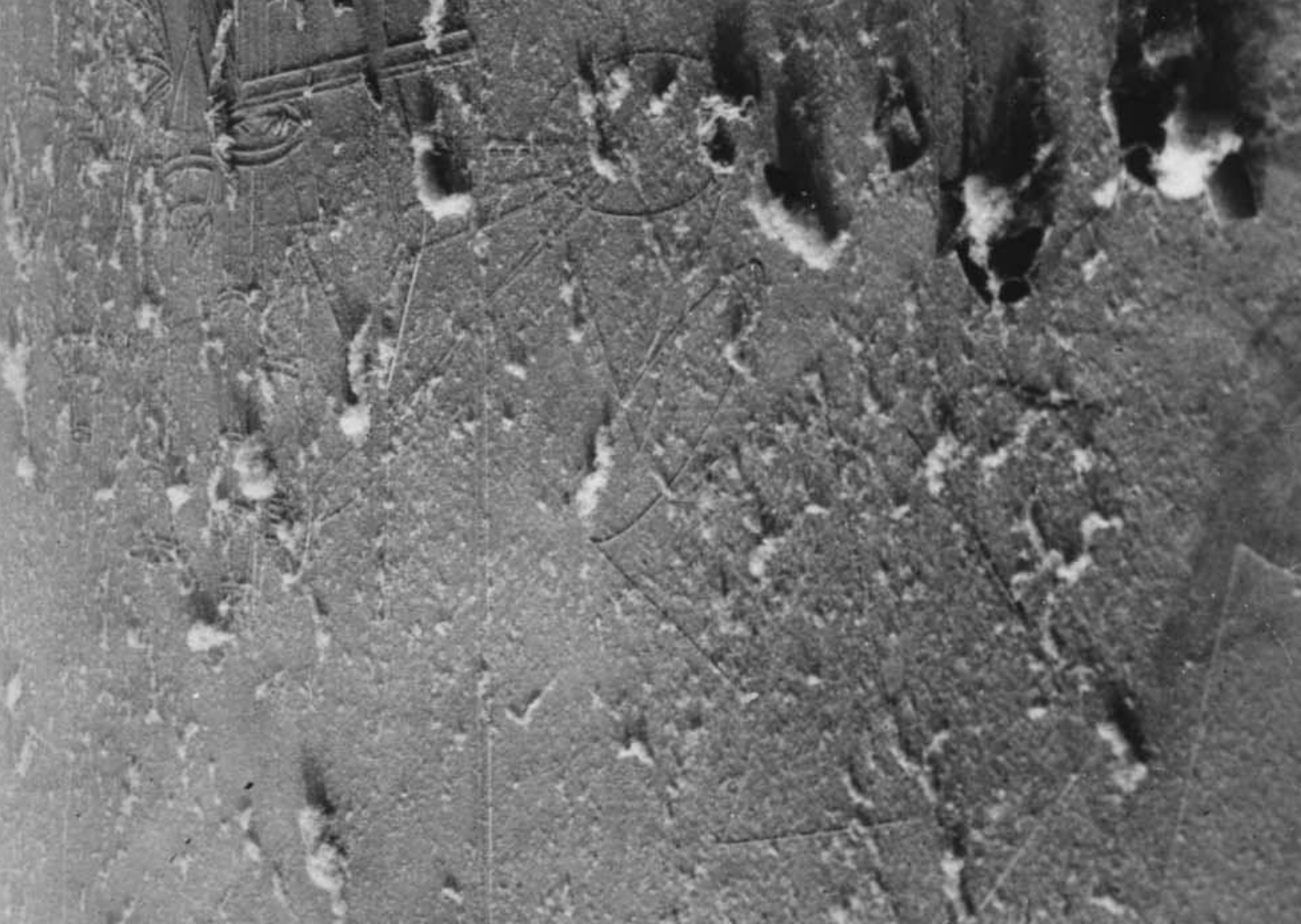
Effrité
Émietté
Envahissant
Éparse
Insaisissable

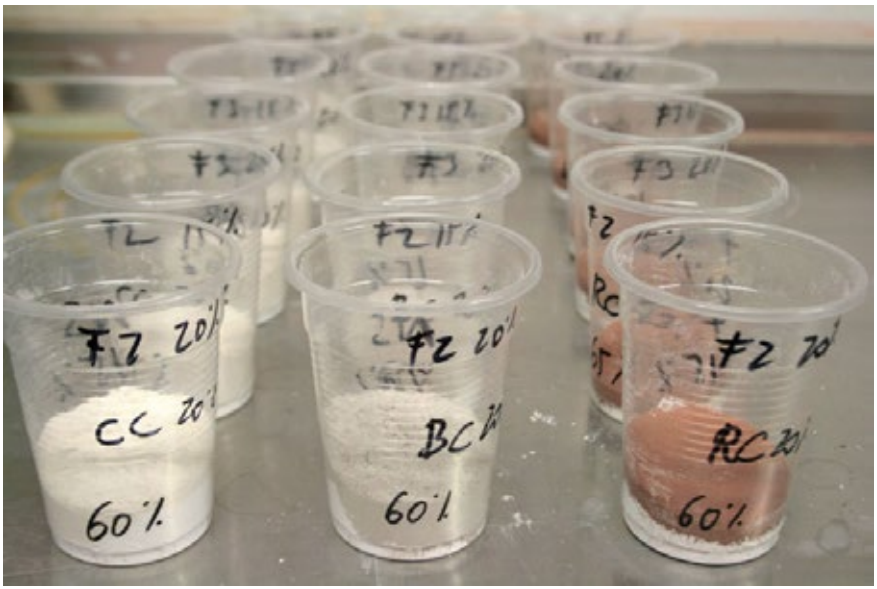
21 Castellucci, *Le Sacre du printemps*, ballet de poussière
Théatre de la Villette, Paris, Automne 2014

22 Man Ray et Marcel Duchamp, *Elevage de poussière*, 1920
épreuve gélatino-argentique sur plaque de verre

23 **Alien and monkey,** *Sand packaging*

24 **Formafantasma,** *Monti Silvestri,* horloge, 2014



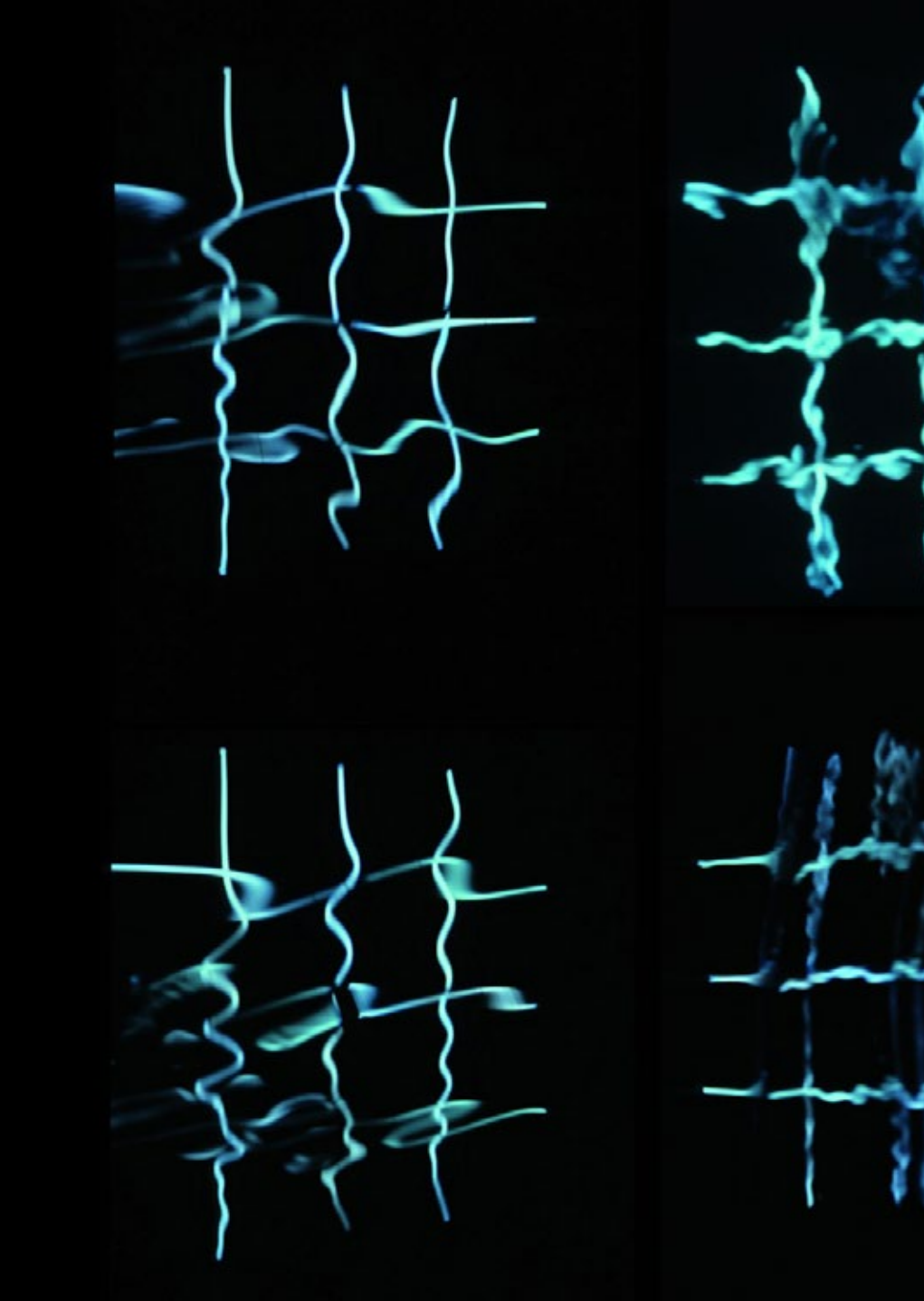

60%
60%
60%

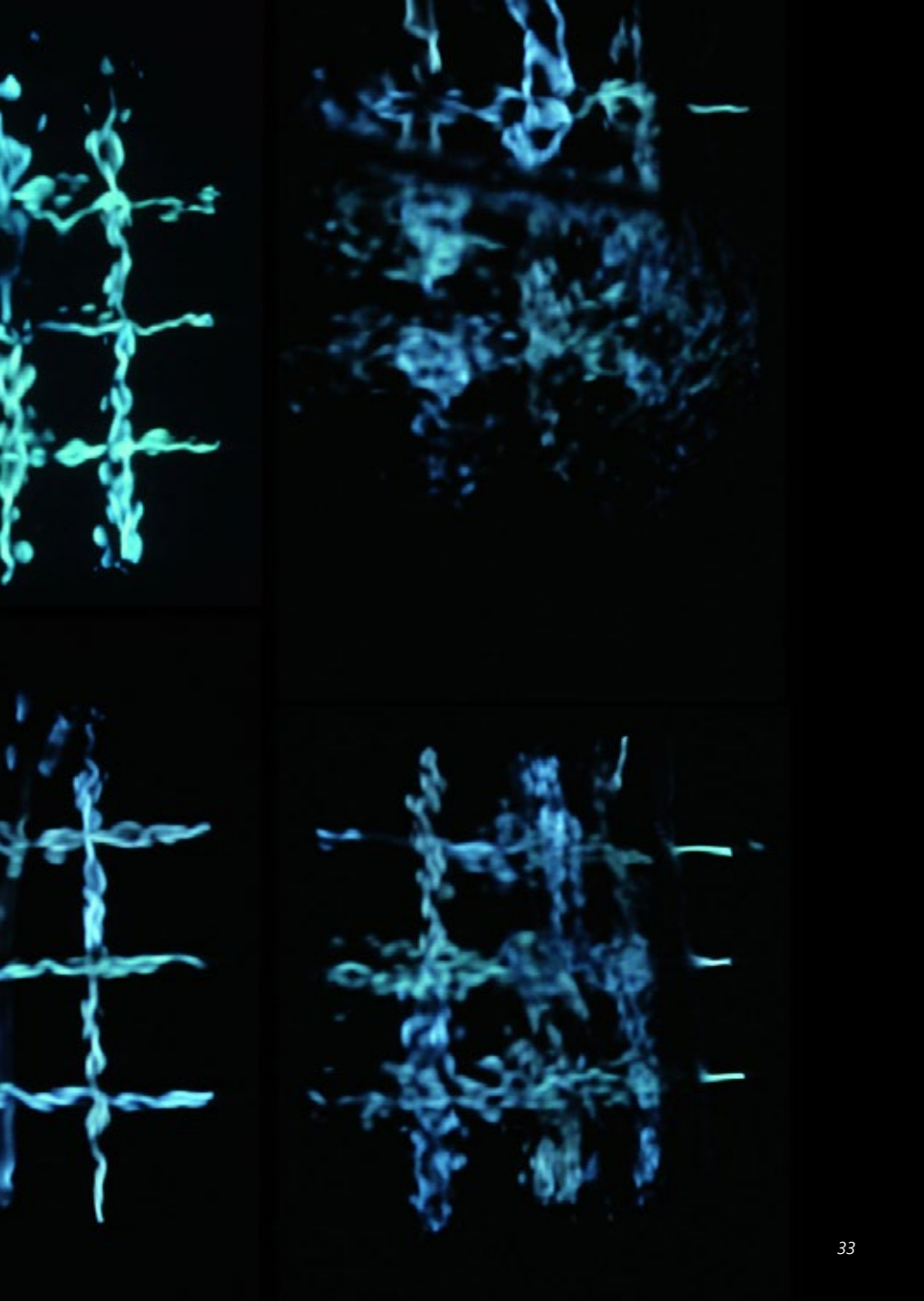
Massif
Brut
Rébarbatif

25 Jean Michel Othoniel, Le Contrepet, 1992
Obsidienne recrée en laboratoire
26 Max lamb, *Crockery*, Salière et poivrière, 2012
Porcelaine de Chine
27 Formafantasma, Stalagmite, filtre à eau, 2012
Chêne carbonisé, verre soufflé
28 Studio Swine, *Metallic geology*, 2014
Cabinet à thé en alluminium expansé
29 Studio Swine, Chaussures, 2014
Mousse d'aluminium

Impalpable
Brumeux
Vaporeux
Trouble
Éphémère

30 Anish Kapoor, *Ascension*, Guggenheim, New York, 2010
colonne de fumée
31 Fujiko Nakaya, *Les Nymphes sous la brume*, Grand Palais, Paris, 2013
sculpture de brume
32 Micasa Lab, *Nebula 12,* station météo
33 François Morellet, *Reflets dans l'eau déformés par le spectateur,* 1964
Réinstallations, Centre Pompidou, 2011
34 Bill Viola, *Five angels for the millenium*, installation vidéo, 2001





Pauline Avrillon
DSAA Design Produit
École Boulle - Février 2015

Déversé, coulé, dégoulinant, accroché, suspendu, emmêlé, propagé, érigé, dressé, chauffé, brûlé, fondu, étiré, soufflé, aléatoire, répété, déformé, contingent, effrité, émietté, envahissant, éparse, insaisissable, massif, brut, rébarbatif, impalpable, brumeux, vaporeux, trouble, éphémère.